

大会日程

9：30	第一試合校集合
9：35	全体アナウンス（開会宣言）
9：45～	ブロック戦開始
14：10～	風神リーグ・雷神リーグ 決勝戦および3位決定戦
15：00～15：15	閉会式

1	成績発表・表彰	競技委員会	<司会：競技委員会>
2	講評		
3	閉会宣言	(青峰学園)	

大会方式について

昨年度大会に引き続き、トーナメント形式ではなく、2つのリーグに分けて優勝を競います。

1 「風神リーグ」と「雷神リーグ」

参加チームを「風神リーグ」と「雷神リーグ」に分け、それぞれのリーグで優勝、準優勝、3位を競います。なお、「風神リーグ」と「雷神リーグ」の優勝チームによる総合決勝戦は行いません。

2 リーグ優勝チームの決め方

「風神リーグ」はⅠブロック4チーム、Ⅱブロック4チームの計8チーム、「雷神リーグ」はⅢブロック4チーム、Ⅳブロック5チームの計9チームで優勝を競います。

各ブロックでは各チームが2試合ずつ試合を行います（総当たりではありません）。「風神リーグ」では、Ⅰブロックの1位とⅡブロックの1位が決勝戦、Ⅰブロックの2位とⅡブロックの2位が3位決定戦を行います。

同様に、「風神リーグ」では、Ⅲブロックの1位とⅣブロックの1位が決勝戦、Ⅲブロックの2位とⅣブロックの2位が3位決定戦を行います。

ブロック内の順位決定は、ブロック内の試合が全て終了した時点で、以下の形で決定します。勝ち点制とし、1試合につき、「勝利すると勝ち点3」「引き分けは勝ち点1」「敗戦は勝ち点0」となります。つまり、2試合の結果により以下の勝ち点になります。

2勝	・・・	勝ち点6
1勝1引き分け	・・・	勝ち点4
1勝1敗	・・・	勝ち点3
2引き分け	・・・	勝ち点2
2敗	・・・	勝ち点0

もし1位、2位の順位決定で、複数のチームが同じ勝ち点で並んだ場合、以下の手順で順位を決定します。

- ①得失点差（2試合の合計得点と2試合の合計失点の差が大きいチーム）
- ②総得点（より多くの得点を取ったチーム）
- ③当該チームの対戦があった場合、その勝者
- ④抽選

当日、対戦相手が事情により不参加となった場合、試合をするはずだったチームは不戦勝となり、勝ち点3・得失点差+4が与えられます。欠席等で選手が足りなくなったチームは不戦敗となりますが、両チームの試合保障を考慮し、教員が代理出場してオープン戦（チーム成績は大会成績に反映されない）を行うことができることとします。

決勝戦および3位決定戦では、試合終了時点で同点の場合3分間の延長戦を行います。延長戦も同点の場合、3人ずつのシュートコンテスト（サッカーのPK戦）を行います。

青峰学園については、事情により卒業生との合同チームで参加します。そのため、大会にはオープン参加となり、順位決定に関わらない形で2試合行います。

3 進行状況の確認方法

今大会ではトーナメント戦と違い、対戦相手の勝敗も上位進出に関わってきます。大会の進行状況、各試合の結果がわかるように以下の広報活動を行います。

- (1) B1Fエントランスホール、1F東エントランスホール、1F西エントランスホール（受付）、スタンドに、対戦表を掲示し、随時試合結果を記入します。B1Fエントランスホール及び1F東エントランスホールは選手以外は立入禁止エリアとなりますので、応援、御観戦の皆様は1F西エントランスホール（受付）にて御確認ください。
- (2) 日本ハンドサッカー協会のツイッターアカウントから、随時情報をツイートします。スマートフォン等をお持ちの方は、以下のQRコードからアクセスするか、ツイッターで「日本ハンドサッカー協会」と検索してください。

日本ハンドサッカー協会
ツイッターアカウント



大会競技規則（レギュレーション）

今大会は、東京都肢体不自由特別支援学校体育連盟ハンドサッカー競技規則に則り競技を行います。ただし会場や時間の諸事情、新競技規則の試行などの理由により、以下の特別ルールを採用しています。

- 1試合、3分30秒ハーフの前後半、ハーフタイム3分で行います。
- 決勝戦、3位決定戦で試合終了時に同点の場合は3分間の延長戦を行います。延長戦も同点の場合は、SS・PG選手によるシュートコンテスト（サッカーのPK戦）を行います。3人ずつで決着しない場合、4人目以降、決着するまで継続します。実施方法は欄外の通りです。
- 昨年度に引き続き、「3秒選手」を導入し、以下の3区分で行います。

「3秒キャッチ」 白はちまき
「5秒タッチ」 黄はちまき
「10秒タッチ」 はちまき無し

- 会場・スケジュールの都合でコートサイズが17m×12mとなっています。

【シュートコンテスト実施方法】

- ①チーム番号の小さいチームが先攻、大きいチームが後攻となります。
※チーム番号が①と⑨の対戦の場合、①が先攻となります。
- ②シュートは試合中と同じゴールで行います。
- ③各チームSS、PG選手の中から3人選び、1人1本それぞれ登録した課題でゴールにシュートしていきます。（選手が3名いない場合は同一選手が2回以上シュートを行っても構いません。また複数のポジションを登録している選手はファーストポジションで出場することとします）
- ④シュートコンテストは、3人ずつの対戦でより多くシュートを決めたチームの勝利となります。勝敗の決着をつけるために行いますので、3人目がシュートをする前に勝敗が決まってしまった場合は、そこで終了となります。3人ずつが行って同点の場合、決着がつくまで行います。

大会表彰

今大会では、チームの順位表彰の他、以下の個人表彰も行います。個人表彰は両リーグからそれぞれ選出されます。

- ☆最優秀選手賞・・・両リーグにおいて最も活躍したプレイヤー
- ☆優秀選手賞・・・両リーグにおいて秀でた活躍をしたプレイヤー
- ☆敢闘賞・・・各チームで健闘が目立ったプレイヤー
- ☆得点王・・・大会を通じて最も得点の多かったプレイヤー
- ☆MIP・・・新設。試合毎に両チーム1名に与えられる。その試合で最も印象的な活躍をしたプレイヤー